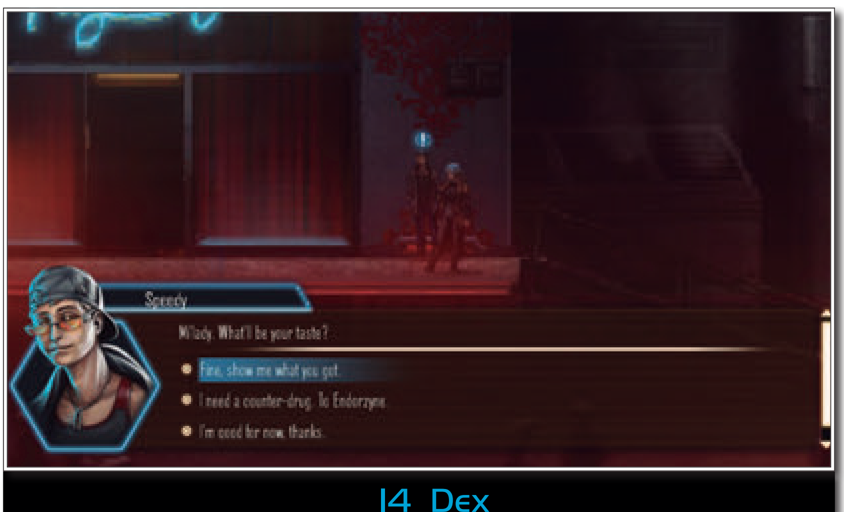
GAME OVER

Número 143 • 25 Enero 2017




PUEDE ATRAPARTE EN
CUALQUIER LUGAR
RINGS
PARAMOUNT PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE PARKES+MACDONALD IMAGENATION "RINGS" PRODUCTOR EJECUTIVO MUSICAL HANS ZIMMER MÚSICA DE MATTHEW MARGESON
DISEÑO DE VESTUARIO CHRISTOPHER PETERSON EDITADA POR STEVEN MIRKOVICH, ACE JEREMIAH O'DRISCOLL DISEÑO DE PRODUCCIÓN KEVIN KAVANAUGH DISEÑO DE FOTOGRAFÍA SHARONE MEIR
PRODUCTORES EJECUTIVOS AMY SAYRES EHREN KRUGER MIKE MACARI NEAL EDELSTEIN CHRISTOPHER BENDER J.C. SPINK ROY LEE
PRODUCIDA POR WALTER F. PARKES LAURIE MACDONALD HISTORIA DE DAVID LOUCKA Y JACOB ESTES
GUIÓN DE DAVID LOUCKA Y JACOB ESTES Y AKIVA GOLDSMAN DIRIGIDA POR F. JAVIER GUTIÉRREZ
SOUNDTRACK ON PARAMOUNT MUSIC
© 2016 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
Rings-LaPelicula.es /ParamountPicturesSpain #EsRings @Paramount_Spain @Paramount_Spain YouTube /ParamountPicturesES
Película pendiente de calificación por edades
10 DE FEBRERO EN CINES

SUMARIO



EN ESTE NÚMERO...

Velocity2X, Syberia 3, Boor, Sound BlasterX Siege M04, Diablo 20 Aniversario, Little Nightmares, Halo Wars 2 Beta. Los juegos más esperados en 2017. LEGO Worlds. Minecraft Story Mode The Complete Adventure, Yesterday Origins, Batman The Telltale Series, Moto Racer 4, The Walking Dead A New Frontier, Rise & Shine, Tyranny, Ginger Beyond the Crystal, The Last Guardian.



Director:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.net
Redacción:
PENÉLOPE, GRENOUILLE, JAIME MR. HYPE

Impresión:
MEDIPRESS2000
GRÁFICAS 82
Distribución: ASM

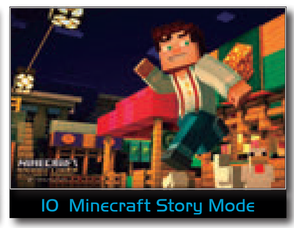
Comercializa
DEMANDA COMUNICACIÓN Y MK

Edita
MEDIPRESS 2000
C/ Juan de Herrera 27.
San Sebastián de los Reyes.
28703 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.net
www.medipress2000.net

Publicidad:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS HERRERO
martinez@medipress2000.net
SERAFÍN CAÑAS MANZANO
serafin@medipress2000.net

Depósito Legal:
M 17548 2005











>>>La Nueva Apuesta de Nintendo

El 3 de marzo es la fecha escogida por Nintendo para el lanzamiento de su nueva consola ¿de sobremesa? ¿portátil? ¿ambas? Lo cierto es que la compañía nipona ha creado una máquina fiel a su estilo: innovación en busca de una jugabilidad y diversión diferente a Sony y Microsoft. Mientras que estas últimas apuestan por ver quién la tiene más grande, en Nintendo sus ingenieros idean nuevas formas de entretenimiento. Y fruto de ello es Switch, una máquina que no se acerca a las posibilidades de potencia de las otras, pero que les da mil vueltas en cuanto a concepto de consola y cómo divertirse con ella y con otras personas. Algo tan sencillo como jugar en la TV del salón y en un instante llevarte el juego a cualquier sitio y seguir en el mismo punto con una pantalla de más de 6 pulgadas, es un acierto pleno. Como los mandos a cada lado de dicha pantalla, extraíbles para jugar a dobles sin perder funcionalidades. No sabemos si Switch venderá mucho o poco, pero lo que sí está claro es que original, lo es. Y mucho.

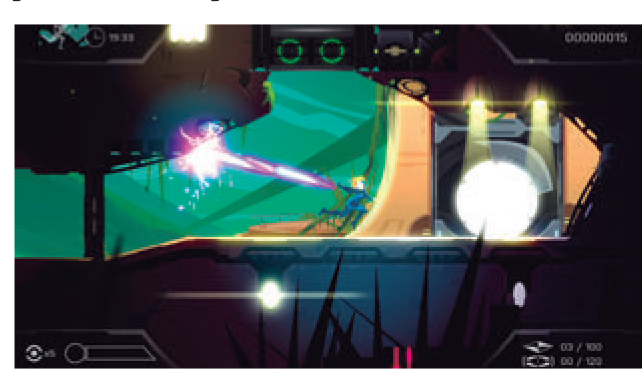
Velocity^{2X}

Llega de forma oficial en PS4 y PSVita

Badland Games nos ha sorprendido con el anuncio del lanzamiento en primavera en las consolas de Sony de este gran juego de acción de FuturLab en formato físico. Además, la versión de PS4 se ha denominado Critical Mass Edition, que incluirá además del juego, un documental del making of y vídeos tras las cámaras, CD con la banda sonora de Joris de Man, un libreto exclusivo del estudio y 3 DLC: Daily Sprint, Critical Urgency (con 6 niveles extra) y Dual Core (con 10 niveles más).

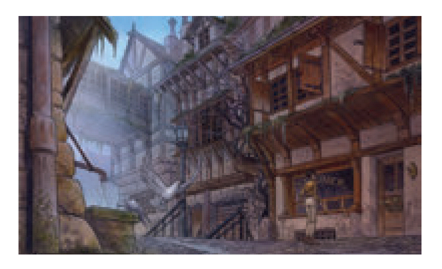






Syberia 3

Aventura helada



El esperado regreso de Kate Walker en su aventura más ambiciosa hasta la fecha será en marzo, por fin sabremos qué fue de ella tras el trágico final de Syberia II. Syberia 3 estará disponible en edición normal y coleccionista limitada en PC (con una edición Day One con los dos primeros títulos), Xbox One y PlayStation 4.

Boor

Una niña contra una IA

BadLand Games y Dazlog Studio tienen previsto el lanzamiento de BOOR en PC el 14 de febrero. Salva a la colonia humana de Eden desplazándote a través de 80 niveles repletos de emocionantes puzles, amenazantes enemigos robots, y espeluznantes jefes finales en esta bonita aventura de puzles y plataformas.



Sound BlasterX Siege M04

Ratón para gaming

El Sound BlasterX Siege M04 es un ratón profesional gaming con un tiempo de respuesta de 1 milisegundo y resolución nativa de 12.000 DPI. Con una distancia de 2 milímetros respecto a la base, el Siege M04 ofrece un mapeado de píxeles 1:1 en cualquier pantalla de alta definición. Monta 7 botones programables incluyendo un seleccionador



de DPI para poder cambiarlo en cualquier momento durante el juego.

>>>Diablo 20 Aniversario

Durante este mes de enero Blizzard está celebrando el 20 aniversario de Diablo. Y para ello, ha nos ofrece gratuitamente dentro de Diablo III una recreación del juego original, aunque solo podremos disfrutarlo durante este mes de enero.

>>>Little Nightmares

Bandai Namco ha desvelado el 28 de abril como fecha para el lanzamiento de este juego de Tarsier Studios en Xbox One, PlayStation 4 y PC. Las reservas digitales se beneficiarán de máscaras de tetera invertidas y el espantapájaros Sack.

>>>Halo Wars 2 Beta

Entre el 20 y el 30 de enero Microsoft ofrece la posibilidad de disfrutar de la beta de Halo Wars 2 para todos sus usuarios de Xbox One y Windows 10. Concretamente se centra en el nuevo modo Blitz, el cual combina la estrategia en tiempo real con un mazo de cartas que permitirá a cada jugador desplegar unidades al momento, lanzar ataques o ponerle las cosas más difícil a sus rivales.



Las novedades de 2017

El año de Switch y Scorpio

En la madrugada del pasado 13 de enero Nintendo presentaba al mundo desde Japón de forma oficial su próxima consola, Switch, que estará disponible a partir del 3 de marzo a un precio recomendado de 329 euros. La compañía japonesa siempre nos sorprende con innovaciones en el campo de la forma que entienden el ocio electrónico más que en potencia de procesado y con Switch no han hecho una excepción. A primera vista está a años luz de las nuevas máquinas de Sony y Microsoft, pero a cambio, ofrece una nueva forma de jugar: donde uno quiera y como quiera. La máquina en sí es una portátil de 6,2 pulgadas con dos mandos, uno a cada lado, con una autonomía de entre 3 y 6 horas a lo sumo. Cuando la colocamos sobre su base, obtenemos una salida a TV de 1080p60 de máximo, que baja a los 720p en su modo portátil. En cualquier momento podemos sacar la máquina de su base y seguir jugando con casi la misma calidad en el mismo punto donde estábamos y sin apenas tiempos de espera. Incluso podemos separar los dos mandos de los lados y jugar con otro amigo dejando reposar la pantalla sobre una mesa gracias a un soporte especial.

Original y revolucionaria la propuesta de Nintendo que, sin embargo, alberga muchas dudas. La primera, la falta de anuncios de juegos para los próximos meses, se cuentan con los dedos de las manos hasta el momento. Ahora, el nuevo Zelda (una maravilla, eso sí), más adelante un Mario Kart, el nuevo Splatoon en verano y el Mario para navidades. Confirmados un juego de Dragon Ball, las nuevas versiones de NBA 2K y FIFA y un port de Skyrim (aunque no la última versión mejorada, sino el original, menos exigente técnicamente, no en vano tiene ya 5 años de vida. Veremos qué ofrece a nivel de opciones multimedia (sitios de series, redes sociales y similares) y a nivel online, del que solo se sabe que será un servicio de pago que se pondrá en marcha más adelante.

La que parece tener un futuro más claro es Project Scorpio, la evolución de la actual Xbox One y que a tenor de lo que conocemos hasta ahora, será la consola más potente, capaz de ofrecer juego en 4K a 60fps con HDR nativo, en



Prey.

>>>Desarrollo Indie en España

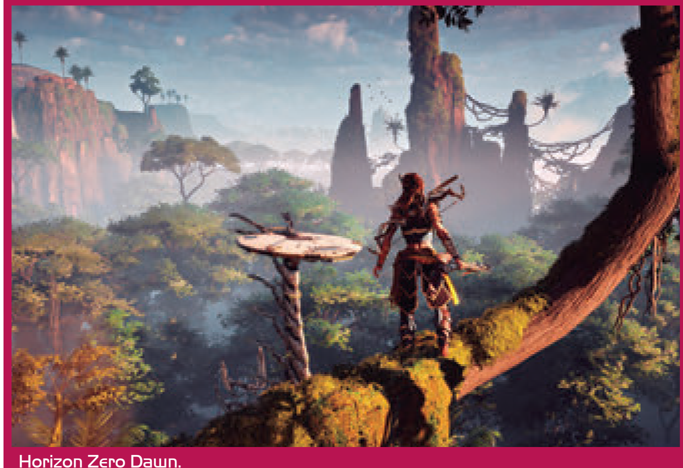
No podíamos dejar pasar la oportunidad de hablar del desarrollo patrio a nivel de indies. En el texto principal ya mencionamos a Rime de Tequila Works, que seguramente sea uno de los lanzamientos más esperados. Pero no nos olvidamos de ese gran número de estudios independientes que trabajan duro y en silencio para sacar adelante sus proyectos. Badland Games es una compañía que apoya enormemente estos desarrollos, el año pasado ya lanzaron varios juegos y este que empieza será el de la confirmación completa de su clara apuesta por el software patrio. Nos esperan muchas y buenas sorpresas los próximos meses, como Boor el 14 de febrero (Dazlog Studio), Do Not Feed the Monkeys (Fictiorama Studios), 8Days (Santa Clara Games) o Song of Horror (Protocol Games), estos tres últimos sin fecha confirmada de estreno. Seguiremos de cerca sus progresos y os informaremos puntualmente sobre ellos.

Injustice 2.

lo que es la respuesta de Microsoft al reciente lanzamiento de PS4 Pro. No vamos a entrar en velocidades de teraflops y anchos de banda de memoria, solo recordar que Microsoft ha prometido que no habrá juegos exclusivos para dicha máquina, sino que todos seguirán siendo de Xbox One, detectando automáticamente ellos mismos la máquina en la que se instalan para usar unos ficheros u otros de cara a optimizar el rendimiento. Además, todos los juegos retrocompatibles de Xbox 360 también funcionarán en Scorpio.

Por último, recordemos algunos de los juegos que nos llegarán este 2017 y que esperamos con los brazos abiertos. Sin un orden especial ni nada, anotad estos juegos: For Honor, Rime, Destiny 2, State of Decay 2, Horizon Zero Dawn, Crackdown 3, Prey, Syberia 3, Mass Effect Andromeda, Sea of Thieves, Red Dead Redemption 2, Gran Turismo Sport, Star Wars Battlefront 2, Sniper Elite 4, Shenmue 3, Kingdom Hearts 3, Injustice 2, LEGO Worlds, Halo Wars 2...

Además, sin olvidarnos de los juegos que nos ofrecen versiones nuevas cada año, especialmente deportivos como FIFA o NBA 2K, así como el nuevo Call of Duty.



Horizon Zero Dawn.



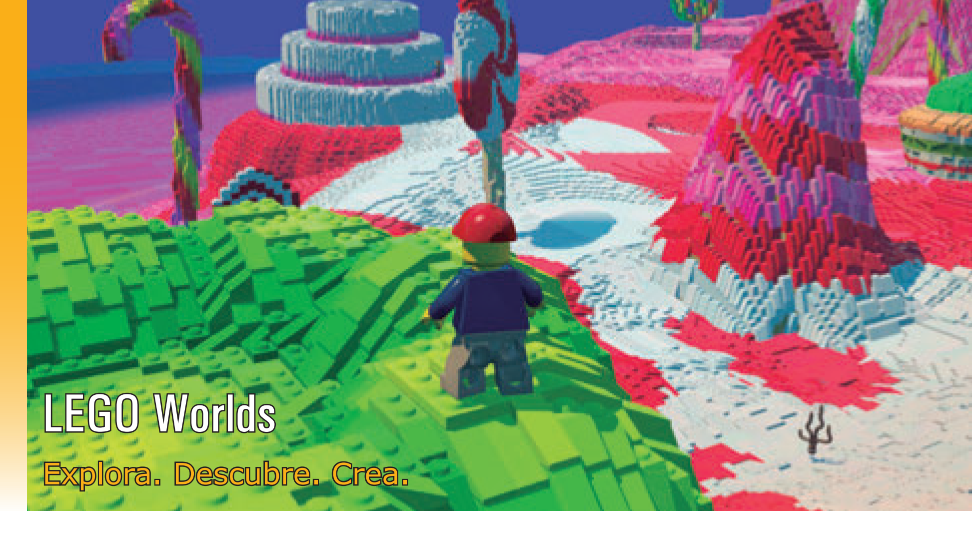


Rime.



PRE VIEW

TT Games
24 Febrero 2017
PC • Xbox One • PlayStation 4



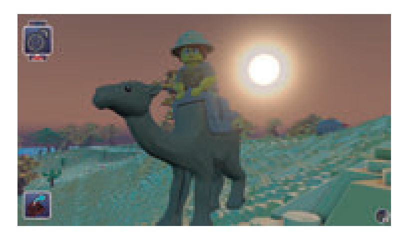
LEGO Worlds

Explora. Descubre. Crea.

A la mayoría de los que somos aficionados al universo LEGO soñamos siempre con la posibilidad de crear cualquier cosa con las famosas piezas. Lo habitual es que compremos packs "cerrados" para crear una nave, un coche o cualquier otro elemento, normalmente de alguna franquicia famosa. También podemos adaptarlos y usar piezas para tener más libertad, pero estos casos son los menos.

En el campo de los videojuegos de LEGO pasa un poco lo mismo, estamos limitados en cierta medida a lo que está previsto y poco más. Hasta ahora. LEGO Worlds, el ambicioso proyecto de TT Games verá la luz dentro de unos días, después de pasar en Early Access de Steam más de 18 meses de intensas pruebas y mejoras.

Básicamente, podemos decir que LEGO Worlds es un juego de mundo abierto en el que el único límite lo pone nuestra imaginación. Para ello, nos adentraremos en un universo en el que ir recolectando todo tipo de piezas y objetos. Con ellos podremos crear estructuras predefinidas o directamente, bloque a bloque, crear las nuestras propias. No hay límite alguno salvo el que nos pongamos nosotros mismos. Es más, los mundos que creemos podremos compartirlos y jugar con otras personas para enriquecerlos. Y la exploración se llevará a cabo de diversas formas, incluyendo el uso de vehículos o animales voladores para no perder detalle desde ningún punto de vista. Todo en LEGO Worlds está hecho con piezas del propio juego, y el resultado final puede ser sencillamente increíble a poco que invirtamos algo de tiempo y, por supuesto, tengamos algo de imaginación. En diversos vídeos se ha podido ver cómo se creaban desde muñecos de tamaño gigante hasta un barrio de casas con sus jardines, pasando por un castillo de colores, por ejemplo. Pero como decíamos, todo lo que seamos capaces de imaginar, lo podremos construir. ✍ Grenouille



>>>En Constante Evolución

Una de las principales características de LEGO Worlds es que tras su lanzamiento oficial, en TT Games seguirán trabajando en él para dotarlo de más contenido. Algunos de estos añadidos serán de pago, pero han confirmado que también habrá contenidos gratuitos que ampliarán y mejorarán el universo del juego para que la diversión no pare.

>>>¿Se Parece a Minecraft?

Es una pregunta de difícil respuesta. Lo fácil sería decir que sí, que es una especie de Minecraft llevado al universo de LEGO, que no nos engañemos, es mucho más variado y atractivo para el gran público. Sin embargo, no estaríamos diciendo toda la verdad si nos quedáremos en este punto. LEGO Worlds es parecido, toma algunos elementos, pero aporta mucho más que el juego de Mojang.

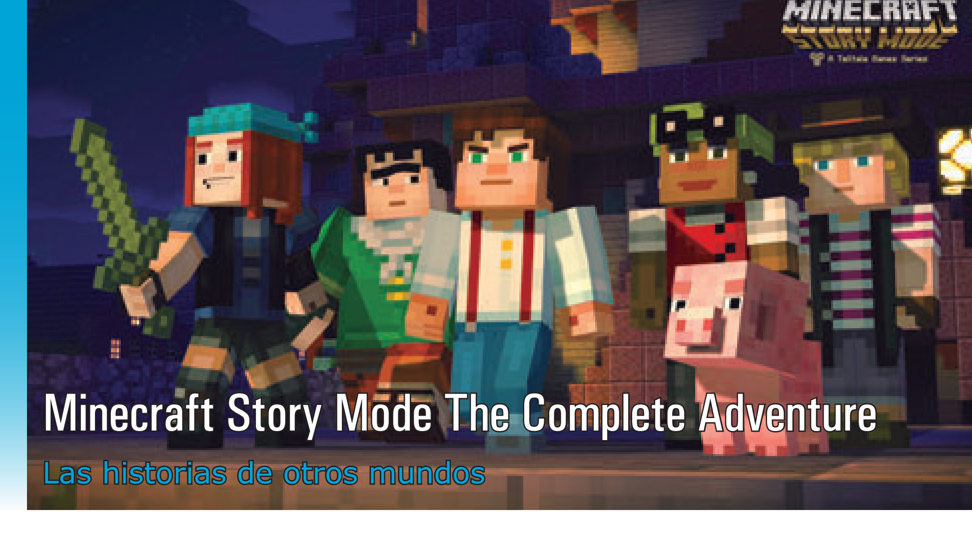


Con paciencia y algo de imaginación podemos construir prácticamente cualquier cosa.


BEN AFFLECK
ELLE FANNING
BRENDAN GLEESON
CHRIS MESSINA
SIENNA MILLER
ZOE SALDANA
Y CHRIS COOPER
HACE TIEMPO JOE ERA UN BUEN HOMBRE
VIVIR DE NOCHE
DEL DIRECTOR DE ARGO Y THE TOWN
WARNER BROS. PICTURES PRESENTA
UNA PRODUCCIÓN DE APPIAN WAY/PEARL STREET "LIVE BY NIGHT" BEN AFFLECK ELLE FANNING BRENDAN GLEESON CHRIS MESSINA
SIENNA MILLER ZOE SALDANA Y CHRIS COOPER MÚSICA DE HARRY GREGSON-WILLIAMS DISEÑO DE VESTUARIO JACQUELINE WEST MONTAJE DE WILLIAM GOLDENBERG, ACE
DISEÑO DE PRODUCCIÓN JESS GONCHOR DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT RICHARDSON, ASC BASADA EN LA NOVELA DE DENNIS LEHANE PRODUCTORES EJECUTIVOS CHRIS BRIGHAM DENNIS LEHANE CHAY CARTER
PRODUCIDA POR LEONARDO DiCAPRIO, p.g.a. JENNIFER DAVISSON, p.g.a. BEN AFFLECK, p.g.a. JENNIFER TODD, p.g.a. GUION DE BEN AFFLECK DIRIGIDA POR BEN AFFLECK
Soundtrack Album on WATERTOWER MUSIC
WWW.VIVIRDENOCHE.COM
FACEBOOK.COM/WARNERBROSPICTURESESPANA
#VIVIRDENOCHE
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
WARNER BROS. PICTURES
©2017 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved
27 ENERO EN CINES

RE
VIEW

Badland Games
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4 • PC
Xbox 360 • PlayStation 3



Minecraft Story Mode The Complete Adventure

Las historias de otros mundos



>>>Los cinco primeros episodios

Los cinco episodios que comprenden Story Mode llevan el nombre de lo que acontece en cada uno de ellos, a saber: La Orden de la Piedra, Se requiere asamblea, El último lugar donde buscas, Un bloque y un lugar difícil y ¡Orden!

>>>Pase de Aventura

Terminados los cinco primeros episodios, tendremos acceso a otros tres episocios que conforman el pase de aventura, y cuyos nombres de los episodios 6, 7 y 8 son: Un portal hacia lo misterioso, Acceso denegado y ¿El fin del viaje?

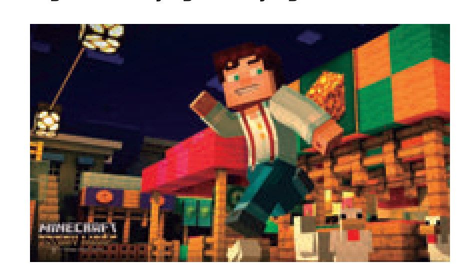
Cuando en su día se habló de que se había encargado a los señores de Telltale que hicieran un modo historia para Minecraft, la verdad es que muchos nos pusimos las manos en la cabeza, pues precisamente lo entretenido del juego de Mojang era su endiablada jugabilidad y todo ello rodeado de los más simples gráficos que nos recordaron a la época de los píxeles grandes –de eso se trataba, ¿no?–.

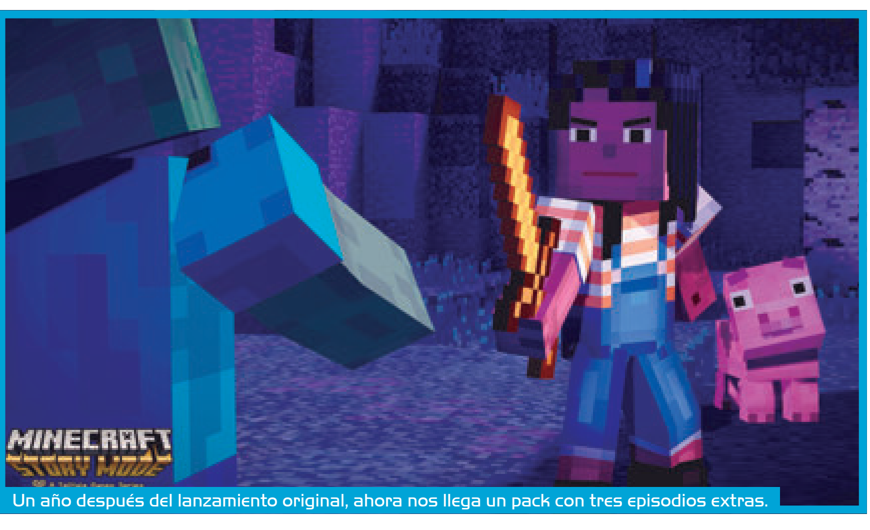
Sin embargo, no hemos podido por menos que quitarnos el sombrero por los cinco episodios contenidos dentro del pase de temporada, más los tres episodios del Adventure mode.

En estos capítulos, lejos de construir o derribar, lo cierto es que tendremos que ir de aventuras para resolver lo que nos van planteando en cada uno de los episodios como si fuera una aventura gráfica. Podremos ver que el primero de los episodios, The Order of the Stone, nos sirve como prólogo a los siguientes, haciéndonos inmiscuirnos cada vez más en cada capítulo o episodio que vamos abordando, descubriendo nuevos personajes, nuevas tramas, nuevos desafíos a los que enfrentarse, conservando todo el espíritu de Minecraft.

La historia nos mete en el papel de Jesse (protagonista que puede ser masculino o femenino, según queramos) y junto a unos compañeros sacados del universo de Minecraft deberemos buscar la orden de la Piedra (que da título al episodio I) para conseguir que todo nuestro mundo vuelva a la normalidad después de una serie de acontecimientos que le harán peligrar.

Eso sí, no esperéis un modo multijugador (carece de sentido, o por lo menos eso parece), aunque para los más jóvenes de la casa no hubiera estado de más un modo cooperativo, para aumentarle más las horas de juego. Imprescindible para los seguidores del juego de Mojang.. ✍ Penélope





Un año después del lanzamiento original, ahora nos llega un pack con tres episodios extras.

¡EL MAESTRO DEL SIGILO HA VUELTO!

STYX
SHARDS OF DARKNESS

¡STYX VUELVE EN UNA NUEVA AVENTURA DE SIGILO!

Contratado para una misión crítica, explora y dominar enormes entornos abiertos como Styx, solo o en cooperación con un amigo.

Asesina o infíltrate entre tus enemigos - humanos, elfos y enanos -, pero también seres más temibles y colosales, y experimenta con las nuevas armas y habilidades de nuestro asesino goblin.

Gasta puntos de experiencia en tus habilidades de asesino, infiltración o magia para mejorarlas y aprender otras nuevas.

Explora, recupera artefactos valiosos e ingredientes para crear trampas mortales y útiles objetos, y crea clones de ti mismo para engañar a tus enemigos.

A LA VENTA EN MARZO DE 2017























RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4 • PC



Yesterday Origins

La secuela es una precuela



>>>Sin Voces en Castellano

Es posiblemente el único "pero" que podamos achacar al juego. Sí disponemos de subtítulos, pero dejar de escuchar las voces en castellano es un paso atrás, que se justifica en el enorme coste que significa llevar dicha tarea a cabo, sin una ventaja a la hora de venderse como sí lo tiene que tenga voces en inglés y francés.

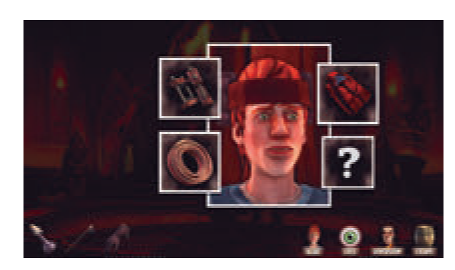
>>>No es Necesario Jugar New York Crimes

Aunque Yesterday Origins es continuación directa de NYC, no es imprescindible haberlo jugado (pero sí muy recomendable por su enorme calidad) para poder disfrutar del nuevo juego al completo. Gracias a determinados momentos de flashback se rellenerán los pequeños huecos que podamos tener en algunas situaciones.

Fue en 2012 cuando Pendulo Studios nos deleitaban con New York Crimes (Yesterday más allá de nuestras fronteras), una aventura gráfica que dejaba de lado el tono humorístico de sus anteriores creaciones para adoptar un tono más serio y con una temática más adulta.

Aquel juego recibió no pocos halagos por parte de prensa y crítica, iniciando una nueva época para la compañía española que, curiosamente, ha recibido siempre mejor trato en el extranjero que en nuestro país. Han pasado cuatro años y por fin tenemos con nosotros la segunda parte, que al mismo tiempo viene a ser una precuela de aquel. Básicamente, porque entonces quedaron en el aire muchos aspectos del pasado del joven John Yesterday, que es lo que ahora vamos a averiguar.

Como podéis ver por las imágenes que acompañan el artículo, gráficamente Yesterday Origins sigue gozando de una calidad envidiable. Sigue haciendo uso de un dibujo tipo cómic que tan buen resultado les ha dado, y no sólo a nivel visual mientras jugamos, sino también a la hora de mostrar mediante viñetas diferentes secuencias, incluidas aquellas en las que manipulamos objetos para resolver puzles. Porque no nos olvidemos. Yesterday Origins es un juego de puzles con una historia detrás francamente absorvente, lo mejor sin ninguna duda. Se ha rediseñado el sistema de inventario para hacerlo más cómodo e intuitivo, además de permitirnos en algunos momentos controlar a Pauline Petit. Junto a una banda sonora espectacular, todo unido resulta en una aventura imprescindible para los amantes del género, que se sentirán enormemente felices si además jugaron a NYC. ✍ Grenouille





Aquí comienza la nueva aventura, encerrados en una celda de la que debemos escapar en pleno S. XV.



Batman The Telltale Series

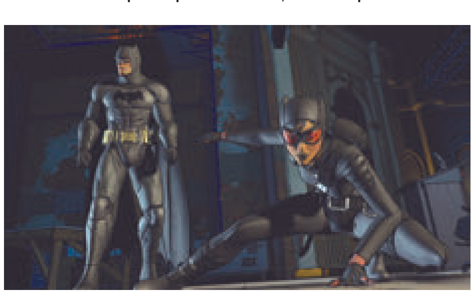
Gran historia, gran final, gran Batman

REVIEW

Telltale Games
PEGI 18
PlayStation 4 • Xbox One • PC

En la revista de septiembre analizábamos el lanzamiento del juego de Telltale dedicado al murciélago. Por aquel entonces, lo hacíamos habiendo jugado el primer y único episodio (de cinco) que estaba disponible, indicando que era maravilloso y espectacular, a la altura del héroe de DC. Este mes, con todos los episodios lanzados y jugados, es el momento de evaluar si el resto está a la altura esperada.

La respuesta corta y directa a esta duda, es un contundente SI. Toda la historia se desarrolla a la perfección, con impactantes giros del guión y algunas pinceladas de humor. Los principales villanos de Batman hacen su aparición poco a poco: Catwoman (Gatúbela en este caso), Pingüino, Lady Arkham, Dos Caras e incluso Joker en un papel secundario maravilloso y que anticipa lo que seguramente veremos en una futura segunda temporada.



Y la nueva mecánica de juego basada en la investigación de indicios y su relación entre ellos para descubrir lo que ha ocurrido también funciona muy bien, aunque en el futuro podría ser más abierta y relacionar de forma diferentes las pistas para llegar a diferentes conclusiones y personalizar más si cabe la aventura.

Una personalización de la que siempre han hecho gala en Telltale y que viviremos en su máxima expresión al final del cuarto episodio, en el que debemos tomar una decisión vital que modificará cómo afrontamos el quinto y último, así como el final de una historia sublime que los aficionados al héroe de Gotham no deben perderse bajo ningún concepto. ✍ Grenouille



Los combates contra Lady Arkham son tan espectaculares como emocionantes, especialmente el último.



>>>Traducción incompleta

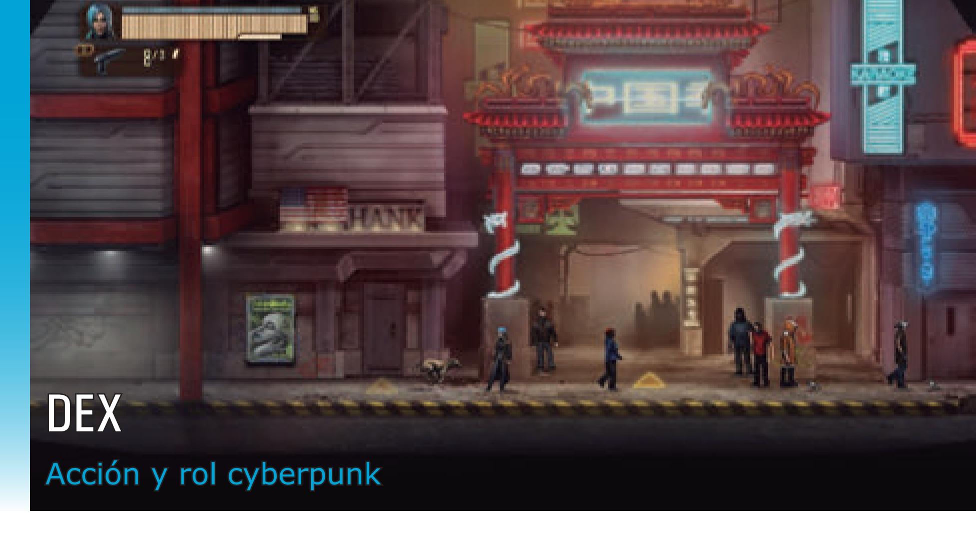
Las voces de los personajes están en inglés, aunque contamos con subtítulos en castellano. Sin embargo, en varios momentos de los dos últimos episodios encontraremos bastantes frases que en pantalla aparecen en inglés, no se han traducido. Un error que no es especialmente importante pero que a algunos puede complicarles seguir la trama.

>>>Secuencias de acción más espectaculares

Los combates son a priori la parte más complicada de llevar a cabo en este tipo de juego. Sin embargo, los Quick Time Events están realizados con gran precisión y ritmo, permitiéndonos disfrutar de secuencias espectaculares y divertidas.

RE VIEW

BadLand Games
PEGI 12
PSVita
(También en PS4 • Xbox One • PC)



DEX

Acción y rol cyberpunk



>>>Versión Mejorada

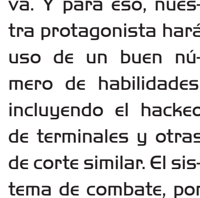
Como decíamos, originalmente el juego salió en PC. El pasado mes de octubre Dreadlocks (los desarrolladores checos) lanzaron una actualización gratuita que mejoraba diversos aspectos, como la interfaz o la realidad aumentada. Esta actualización fue gratuita y ya está disponible en todos los sistemas.

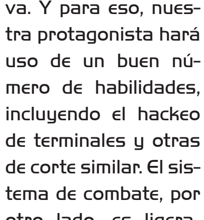
>>>Multitud de Misiones

Además de la historia principal, Dex cuenta con varias misiones secundarias que permiten ampliar la historia y ofrecernos más horas de juego. Con ellas, podemos contar fácilmente con 25 horas de absoluta diversión.

Dex salió originalmente en PC en mayo de 2015, cosechando un notable éxito, más entre el público que entre la crítica especializada. El pasado verano llegaba a Xbox One y PlayStation 4 de la mano de Badland Games, los mismos que a finales del pasado año lo traían, en esta ocasión para PSVita.

Todas las versiones son iguales, idénticas hasta en el más mínimo aspecto. Dex es un juego de acción de perspectiva lateral con estética cyberpunk que hará las delicias de los aficionados al género. La aventura nos llevará a descubrir la verdad oculta tras un sistema de Inteligencia Artificial capaz de superar a la humana, con el peligro que eso conlleva. Y para eso, nuestra protagonista hará uso de un buen número de habilidades, incluyendo el hackeo de terminales y otras de corte similar. El sistema de combate, por otro lado, es ligeramente diferente a lo que estamos acostumbrados, especialmente en un arcade de este tipo. Cubrirnos y/o esquivar en el momento preciso y golpear al rival son las acciones a llevar a cabo, que al principio son complicadas de comprender, pero que tras unos minutos empezamos a coger el truco y disfrutar plenamente.

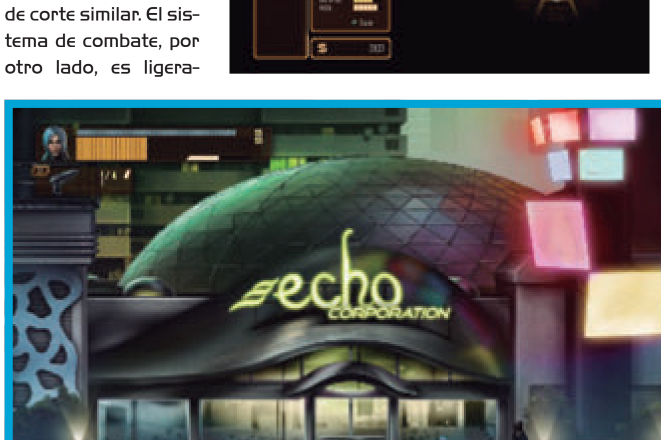




Por lo demás, destacar los toques de rol, gracias a los cuales, por ejemplo, podemos mejorar diferentes habilidades para tener acceso a más opciones en el escenario. Por ejemplo, aprender a forzar cerraduras o desbloquear ordenadores. También tendremos la posibilidad de asignar objetos a una rueda de selección para curarnos u obtener otras ventajas de forma rápida.

En definitiva, un gran juego que los amantes de los juegos de acción con toques de rol disfrutarán sin ninguna duda.

✍ Grenouille



Nuestra protagonista también puede hablar con los personajes para seguir adelante.


Ballerina
NUNCA ABANDONES
TUS SUEÑOS
UNA PELÍCULA DE ÉRIC SUMMER Y ÉRIC WARIN
PRODUCIDA POR LAURENT ZEITOUN YANN ZENOU NICOLAS DUVAL ADASSOVSKY ANDRÉ ROULEAU Y VALÉRIE D'AUTEUIL PRODUCTOR EJECUTIVO FRANÇOIS-XAVIER AUBAGUE
IDEA ORIGINAL ÉRIC SUMMER HISTORIA ORIGINAL ÉRIC SUMMER Y LAURENT ZEITOUN UN GUION DE CAROL NOBLE LAURENT ZEITOUN ÉRIC SUMMER COREOGRAFÍAS AURÉLIE DUPONT Y JÉRÉMIE BÉLINGARD
DIRECTORA DE FOTOGRAFÍA JERICCA CLELAND MÚSICA DE KLAUS BADELT SUPERVISIÓN MUSICAL ROBYN KLEIN DIRECTOR ARTÍSTICO FLORENT MASUREL PRODUCTOR ARTÍSTICO GUILLAUME IVERNEL MONTADOR YVANN THIBAUDEAU SONIDO JEAN GOUDIER CYRIL HOLTZ CASTING BONNIE TIMMERMANN LUCIE ROBITAILLE ROBYN KLEIN
DIRECTOR DE ANIMACIÓN THEODORE TY SUPERVISOR CG BENOIT BLOUIN DIRECTORA DE PRODUCCIÓN LAURENCE VACHER CREACIONES GRÁFICAS ÉRIC WARIN UNA COPRODUCCIÓN FRANCO-CANADIENNE UNA PRODUCCIÓN QUAD MAIN JOURNEY Y CARAMEL FILMS EN COPRODUCCIÓN CON GAUMONT M6 FILMS CON LA PARTICIPACIÓN DE CANAL+ CINÉ+ M6 W9 6TER
Y LA PARTICIPACIÓN FINANCIERA DE TÉLÉFILM CANADA SODEC RADIO-CANADA CON EL SOPORTE DE ANGOA VENTAS INTERNACIONALES Y GAUMONT DISTRIBUCIÓN
QUAD
MAIN JOURNEY
CARAMEL FILMS
CANAL+
CINE+
W9
6ter
CNC
Québec
Canada
TELEFILM CANADA
SODEC Québec
Radio-Canada
ANGOA
Gaumont born with cinema
a contracorriente films
© 2016 MITICO - GAUMONT - M6 FILMS - PCF BALLERINA LE FILM INC.

Meridiem Games
PEGI 7
PlayStation 4 • Xbox One • PC



Moto Racer 4

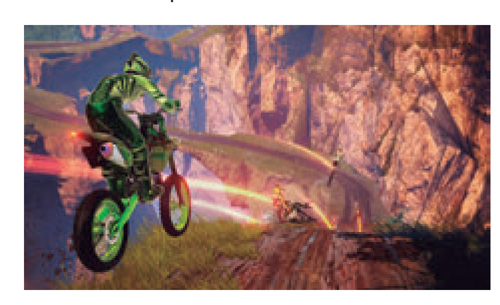
Por tierra y por asfalto, ¡acelera!





Moto Racer 4 llega a nuestros hogares para traernos mucha diversión sobre el mundo de las dos ruedas, ofreciendo alternativas tan interesantes como las carreras de motos por carretera o en circuitos y carreras de motos por tierra y barro a más puro estilo motocrós.

Nada más empezar podremos elegir qué es lo que queremos hacer, o bien empezar en el modo carrera, o bien empezar una partida rápida, jugar con amigos en Split Screen, o jugar en línea. Nos decantamos por el modo carrera, en el que tendremos que empezar una serie de pruebas por asfalto y por tierra para conseguir los puntos y las estrellas necesarios para conseguir mejoras en nuestras motos. Cuanto mejor lo hagamos, más puntos conseguiremos y más logros desbloquearemos, así que ya sabemos lo que tenemos que hacer: acelerar a tope.



En el modo partida rápida podremos elegir entre correr una sola carrera, un campeonato, correr en Time Attack o en Hot Lap, para hacer la mejor vuelta posible.

En cualquiera de los casos podremos entrar a modificar la moto en cuanto al aspecto visual que tendrá en nuestras carreras, ofreciendo un sinfín de alternativas que dan mucha espectacularidad, y no solo a nuestras motos; también los cascos, la indumentaria... Divertido, cuando menos. Moto Racer 4 es un juego que se ha desarrollado para satisfacer a los que somo apasionados de las motos, pero no queremos muchas complicaciones. Queremos jugar, acelerar, frenar y de vez en cuando pulsar el botón de turbo. ✍ Penélope

>>>Multijugador para todos

Dentro de las opciones de multijugador podemos crear una nosotros o unirnos a una partida ya creada, cuyas opciones son: Carrera Única, Rey de la Carretera, El Último Muere y Casco Dorado.

>>>PSRV

Para aquellos que dispongan de la versión de PS4, decirles que el juego es compatible con el sistema de juego PSVR de realidad virtual, pero solo en los modos Time Attack y Hot Lap.

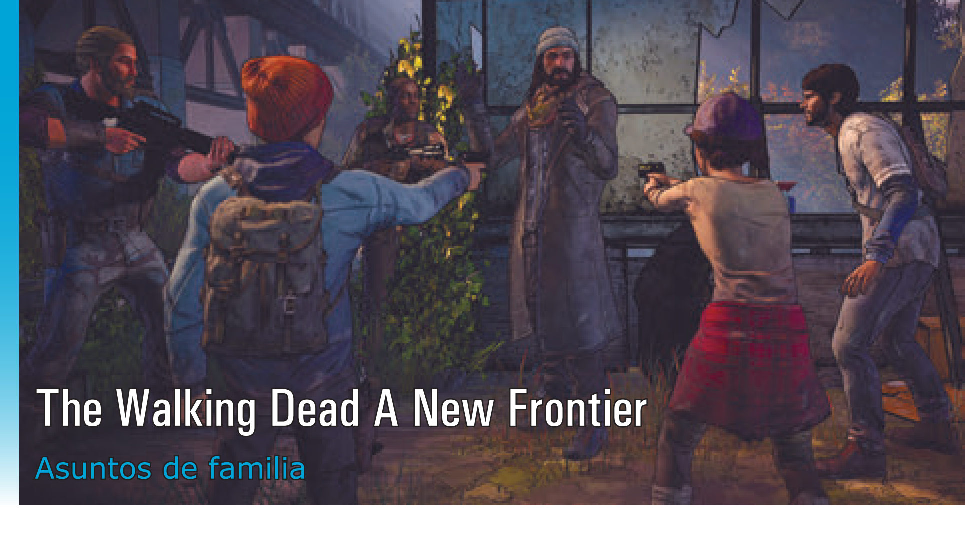


Correr a toda velocidad no está reñido con hacer impresionantes piruetas sobre la moto.


GANADOR DEL OSCAR®
JAVIER BARDEM
GANADORA DEL OSCAR®
CHARLIZE THERON
DIRÉ TU NOMBRE
RIVER ROAD ENTERTAINMENT PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE RIVER ROAD JAVIER BARDEM CHARLIZE THERON
"THE LAST FACE" ADÈLE EXARCHOPOULOS CON JARED HARRIS Y JEAN RENO MÚSICA HANS ZIMMER
JAY CASSIDY, A.C.E. ANDREW LAWS BARRY ACKROYD, BSC JON KUYPER
BILL POHLAD MATT PALMIERI BILL GERBERE ERIN DIGNAM SEAN PENN
EN CINES 27 DE ENERO

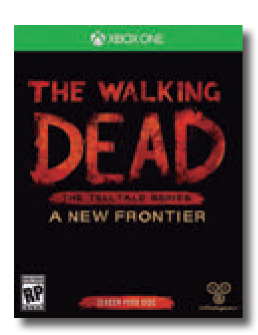
RE VIEW

Telltale Games
PEGI 18
PlayStation 4 • Xbox One • PC



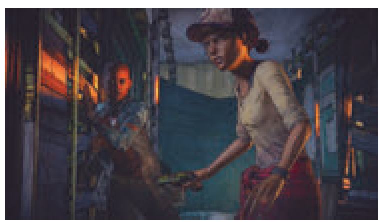
The Walking Dead A New Frontier

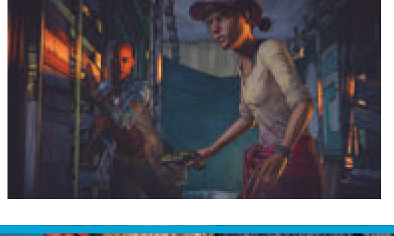
Asuntos de familia



La tercera temporada del juego de aventuras de Telltale The Walking Dead, que llega bajo el nombre A New Frontier, está disponible desde poco antes de Navidad. Y aparece con dos episodios completos, que recuperan la historia de Clementine un tiempo después del final de la segunda temporada, aunque ya no sea la protagonista principal y absoluta.

Ese papel queda reservado ahora para Javier García y su familia, a la que conocemos en los primeros instantes del juego que, curiosamente, son también las primeras horas de que la plaga hiciera acto de presencia en Atlanta. En su camino se terminará cruzando Clementine, a la que controlaremos en alguna ocasión suelta para saber lo que le ha sucedido en el pasado.





Es sin duda un punto de debate entre los fans de la saga, que claman desde el principio por una mayor participación de Clementine en el desarrollo de la historia, sin duda condicionados por la apasionante segunda temporada que vivimos hace ya dos años. Sin embargo, en nuestra opinión el cambio de Javier es un soplo de aire fresco, con un trasfondo original y novedoso y que nos permite disfrutar de nuevas historias y sorpresas espectaculares (ese final del segundo episodio es de lo mejor de toda la serie en su conjunto).

El juego, como es habitual, cuenta con voces en inglés y subtítulos en castellano, con algunos fallos en la traducción que, si bien no complican el comprender lo que ocurre, en alguna ocasión nos dejan sorprendidos sin saber muy bien lo que está pasando. Además, destacar que en PC se han incluido por primera vez opciones gráficas para aprovechar la capacidad de procesado de las máquinas más potentes, obteniendo un aspecto visual más bonito sin abandonar en ningún momento el particular estilo de esta gran saga. ✍ Grenouille

>>>Continúa la Historia

Si habéis jugado a la segunda temporada, es posible cargar la partida acabada para importar las decisiones que hayamos tomado. Incluso si hemos jugado en diferentes plataformas, podremos hacerlo subiendo la partida con una cuenta Telltale. Si no es el caso, podremos crear un trasfondo propio desde el juego.

>>>No te Encariñes con Nadie

Sigue siendo una constante. Aquí muere hasta el apuntador como se descuide. En algunos casos podremos retrasar la pérdida de algún personaje, pero si está condenado por los guionistas, no podremos hacer nada.



Clementine da el relevo de protagonista a Javier García y su curiosa familia.



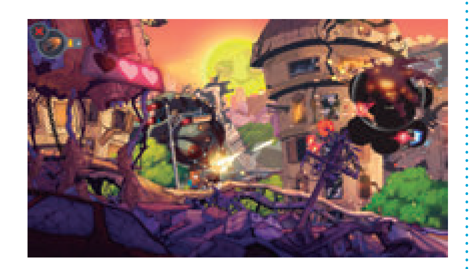
Rise & Shine

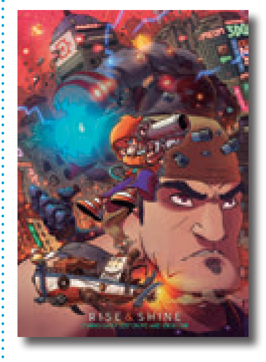
La amenaza de la Next Gen

RE
VIEW

Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team
PEGI 16
Xbox One • PC

Mundojuego está siendo asediado por una nueva amenaza. El potentísimo ejército de la Next Gen quiere invadirlo todo y hacerse con el control. Rise es un niño que se hará con Shine, un arma que deberá entregar al rey de Mundojuego. Gracias a Shine este podrá activar el arma definitiva y salvar el planeta.
A partir de ese momento disfrutaremos de un shooter desafiante, con multitud de trampas, enemigos, puzles y jefes medianos y gigantescos que nos retarán a encontrar su punto débil durante tres capítulos. Por fortuna, Rise contará con vidas infinitas y regeneración de vida. Shine podrá usar munición de diferente calibre, de fuego para soldados y electricidad para robots o activar algunos elementos del escenario. La munición la podremos disparar de distintas formas: en modo normal nos permite disparar a cualquier cosa del escenario; teledirigido, donde manejaremos la bala dentro de zonas de radiofrecuencia, esto nos permite eliminar a enemigos inaccesibles o resolver puzles para activar objetos en pantalla; y el modo explosivo, el cual hará que las balas se detonen al activarlas. Por el escenario podremos encontrar aumentos de cargador, mira láser y linternas para mejorar nuestra arma.
Rise & Shine es un excelente shooter, un reto de alta dificultad, pero que nunca da la sensación de ser imposible y que fácilmente se nos hará corto. El trabajo del equipo es sensacional, ya que se trata de un juego creado con mimo. Artísticamente es una delicia, sorprendiéndonos a cada paso con nuevos enemigos o situaciones que deberemos descubrir cómo superar. Su banda sonora acompaña con ritmos pausados y en los momentos de intensidad con música más movida, adaptándose al juego para no desquiciar al jugador. Es un juego imprescindible, candidato a indie del año. ✍ Jaime “Mr. Hype”







En Rise & Shine nos enfrentaremos a enemigos que ocupan buena parte de la pantalla.

>>>Minijuegos

Contaremos con un nivel en el que manejaremos un barco volador, transformándose el juego en un mata marcianos, este nivel es una delicia que incluye rutinas en los enemigos de este tipo de género. Además podremos realizar tres mini juegos, disparo al plato, baloncesto y esquivar balas en el mayor tiempo posible, divertidísimos.

RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 16
PC



Tyranny

Rol del que más nos gusta



>>>Creando Hechizos

Tyranny cuenta con su propio sistema de creación de hechizos en base al poder elemental, el tipo y una serie de posibles modificaciones para hacerlos únicos. Todo ello limitado por la experiencia que vayamos obteniendo a lo largo de la aventura.

>>>Clases Abiertas

Aunque al principio de la historia elegiremos qué tipo de combate queremos desarrollar, lo cierto es que no estaremos limitados por ello, dado que lo que realmente usemos será lo que mejoraremos con el tiempo y en lo que seremos más poderosos, bien sean habilidades de combate o de magia o ambas.

Los señores de Obsidian nos deleitan con un nuevo juego de rol después del gran éxito que fue Pillars of Eternity. De él toma prestadas las mecánicas de juego para ofrecernos una historia diferente, en la que continuamente se pondrá a prueba nuestra moralidad con decisiones que tendrán sus consecuencias.

El juego está creado a partir del famoso motor Unity, al que en Obsidian saben sacar el máximo partido para ofrecernos una experiencia redonda. Ya lo han demostrado en su anterior gran éxito, PoE y vuelven a hacerlo ahora. De este modo, los que hemos disfrutado con él en el pasado no tendremos ningún problema para adaptarnos al nuevo título.

En cuanto al desarrollo de la aventura, que nos llevará unas 30 horas de juego, destacamos básicamente que por una vez no seremos el héroe salvador del mundo, sino más bien el brazo ejecutar del malvado que se está haciendo con el control de todo, al que se le resiste una pequeña zona. Esta será nuestra tarea, completar la labor del amo, Kyros, sin importar cómo lo logremos. Y esto es importante porque en la zona en la que nos moveremos hay diversas facciones con las que nos relacionaremos y que, antes de iniciar la aventura, podremos decantarnos por alguna de ellas. En cualquier caso, nuestras acciones en la aventura determinarán cómo se modifican dichas relaciones, incluso con nuestros propios compañeros de grupo. Un tema este importante, porque llegados a un punto desbloquearemos habilidades especiales en forma de combos que nos proporcionarán ventaja en el combate.

Por lo demás, destacar sobre todo el fantástico guión de todo el juego, algo de agradecer en nuestro caso que nos gusta leer y leer para sumergirnos en la historia lo máximo posible. Además, las decisiones que tomemos influirá directamente en lo que vaya aconteciendo, de modo que dejar con vida a un enemigo tras una batalla significará encontrarlo más adelante y, jugando bien las cartas, incluso lograr que nos ayude si llega el caso. De modo que sopesad bien cada opción y decicir sabiendo que a lo mejor os arrepentís después. ✍ Grenouille


Tyranny está a la altura del genial Pillars of Eternity gracias en parte a su sistema de facciones.



Ginger Beyond the Crystal

Regreso al pasado

RE VIEW

Badland Games
PEGI 7
PlayStation 4 • PC • Xbox One

Seguro que a más de uno cuando le digamos que Ginger: Beyond de Crystal es un plataformas 3D en toda regla, le vendrán a la cabeza algunas joyas del pasado, sobre todo en las consolas de Nintendo, verdaderos especialistas en este tipo de juegos.

Chascarrillos a parte, lo cierto es que nos encontramos ante un juego de esos que no te dejan impasible cuando te enfrentas a ellos. Con una cuidada introducción en la que se nos cuenta la historia que rodea al juego, a saber, nos cuenta la historia de una serie de cristales que protegen el mundo que nos rodea, ahora han sido amenazados por un ser maligno que quiere acabar con ellos.



Por eso, una diosa del bosque nos propone restaurar el orden y rescatar los cristales que están perdiendo su brillo y su poder, y para ello, Ginger, nuestro protagonista, deberá resolver los diferentes retos a los que se enfrente.

Por supuesto, contará con ayuda de los personajes que se vaya encontrando, así como misiones secundarias para obtener objetos y materiales de construcción (sí, tendremos que reconstruir los mundos, salvar a los aldeanos...).

También se nos irá dotando de ciertos poderes especiales para cumplir nuestra misión de purificar los cristales y la reconstrucción del mundo.

Gráficamente es un juego que atrae, por la sencillez de los mismos, algo que también se hace notar en el control del mismo, pues es sumamente sencillo, lo que hace que sea un juego ideal para toda la familia.

Menos mal que aún quedan compañías que se atreven con los géneros de toda la vida, que se salen de los juegos de disparos en primera o tercera persona, como lo es Ginger: Beyond the Crystal, un plataformas que hará las delicias de todos aquellos que pasen por sus manos. ✍ Penélope



>>>Drakhar Studio, de aquí

Ya es difícil encontrar estudios de desarrollo españoles, pues están contados con los dedos de una mano, pero además que saquen proyectos como Ginger: Beyond the Cristal es algo digno de alabar.

>>>Bastante contenido

El juego está plagado de enemigos, trampas y plataformas que nos encontraremos a lo largo de 15 niveles, en tres mundos diferentes por descubrir, cada uno con sus propios enemigos y peculiaridades. Además, también encontraremos unos increíbles y divertidos niveles de bonificación.



Ginger es un juego de plataformas muy atractivo visualmente hablando, con una mecánica sencilla.

RE VIEW

Sony
PEGI 12
PlayStation 4



The Last Guardian

Una historia de sentimientos





>>>Un Control Mejorable

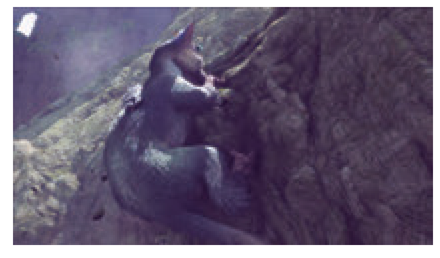
Posiblemente sea el único punto negativo del juego. O al menos, el menos bueno. El control en algunos momentos es algo tosco, como es habitual en los juegos de Ueda. Algo que no es mayor problema salvo en alguna escena de plataformas en las que debemos precisar los saltos, pero poco más.

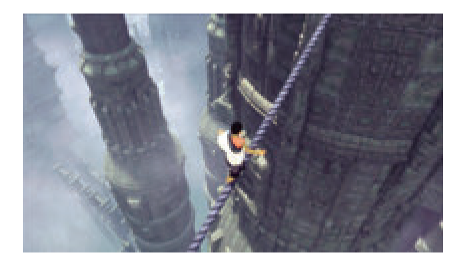
>>>El Adorable Trico

Aunque como decíamos no podemos controlar a Trico directamente, a partir de un momento de la aventura sí que podremos darle órdenes, sencillas eso sí, para que haga algunas cosas. Unas acciones que nos ayudarán a progresar en la aventura, especialmente cuando nos recoja con la cola de caer al vacío.

El último gran exclusivo de PS4 del pasado año era uno de los juegos más esperados por buena parte del público. No en vano, lleva en desarrollo desde 2007, en su momento a cargo del famoso Fumito Ueda (creador de Ico y Shadow of the Colossus) y que tras varios retrasos y suspensiones, por fin ya está disponible.

Como en su día esos títulos, The Last Guardian es mucho más que un simple juego. Es una experiencia única, arte en su más pura exresión aplicado a un videojuego. Aunque podríamos decir que mezcla aventura con plataformas y resolución de puzles, la verdad es que nos quedaríamos cortos si nos limitáramos a algo tan simple. The Last Guardian es mucho más, nos habla de sentimientos (impagable la relación del joven protagonista con Trico, esa bestia gigante que nos hará soltar más de una lagrimita en determinados momentos). Y es ahí donde el juego se desmarca del resto del mundo y logra lo que muy pocos: que no esté al alcance de cualquiera. Para empezar, de aquellos que aman la acción por encima de todo. Aquí tendremos alguna, pero TLG hará las delicias de aquellos que disfrutan de una buena historia, acompañada con protagonistas con carisma y todo ello, bajo el prisma de una puesta en escena sencillamente sensacional. ✍ Grenouille







A pesar de que no lo controlamos directamente, Trico es el gran protagonista de esta historia.

• LA COMEDIA DEL AÑO EN FRANCIA •

ESTRENO EN CINES 17 DE FEBRERO

ENAMORARSE PUEDE
SALIR MUY CARO...

Las flores
Los restaurantes
Las entradas
El móvil

Los bombones
El champagne
Los viajes

La peluquería
Las propinas
Los taxis

Las copas
Los preservativos
La ropa
El perfume



DANY BOON

MANUAL DE UN TACAÑO

UN FILM DE FRED CAVAYÉ

LAURENCE ARNÉ NOÉMIE SCHMIDT PATRICK RIDREMONT









www.vertice360.com #ManualDeUnTacaño